



# SENI RUPA & DESAIN MODERN

**Pertemuan 1 | Selasa, 3 September 2024**





# I Gede Wirya Mahendra Nandanawana Putra, S.Kom., M.Sn. (Gus de)

## Pendidikan

Strata 1 ITB STIKOM Bali  
Sistem Informasi, Multimedia  
2015 - 2019

Strata 2 ISI Denpasar  
Penciptaan Seni, DKV  
2019 - 2021

## Profesi

Tenaga Ahli DPR RI Bidang Dokumentasi  
2021 - Sekarang

Pemerintah Provinsi Bali  
Bidang Peliputan, Publikasi & Dokumentasi  
2022 - Sekarang

Primakara University  
Dosen DKV  
2024



# Perkenalan Mahasiswa

nama, asal sekolah, jurusan, asli mana,  
tinggal di mana, kenapa memilih primakara?



# Visi Primakara University

Menjadi perguruan tinggi unggulan yang  
melahirkan sumber daya manusia (SDM)  
profesional berjiwa **digital entrepreneurship**





# Nilai-Nilai Primakara University

Bersih, bersinar, kompetitif, peduli





# Employability Skills

Kemampuan untuk mempertahankan pekerjaan / bertahan di tempat kerja yang meliputi;

- Etika
- Komunikasi
- Pemecah masalah
- Manajemen waktu
- Tanggung jawab



# Tujuan

Memahami sejarah dan perkembangan seni rupa di Indonesia serta memahami sejarah lahirnya media digital, desain modern.



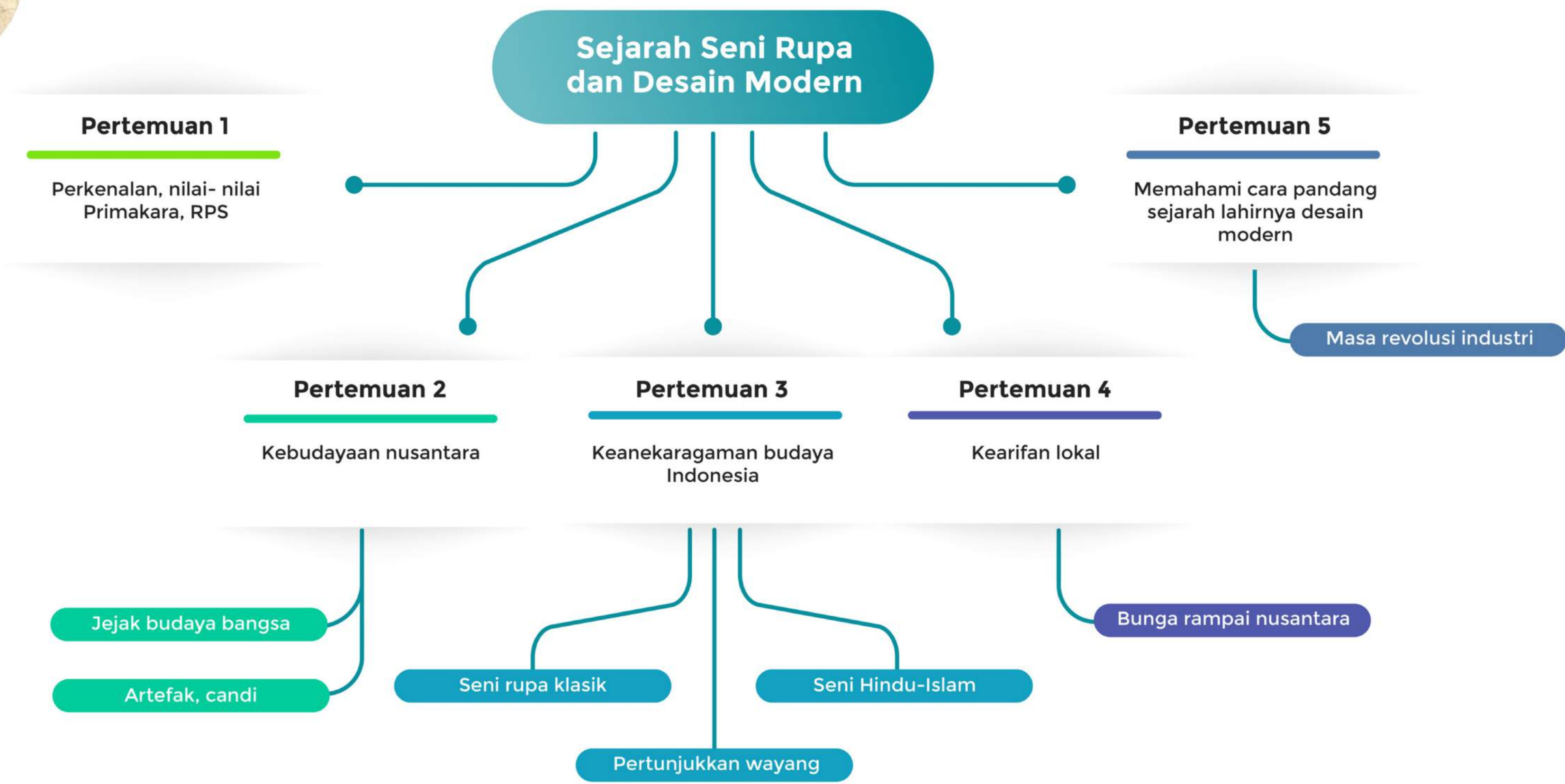




# RPS

Rencana Pembelajaran Semester.  
Berikut digambarkan menggunakan mind mapping.









# Sejarah Seni Rupa dan Desain Modern

## Pertemuan 6

Perkembangan seni rupa modern & kontemporer

Tokoh dan karyanya

Tugas kelompok

## Pertemuan 7

Mempresentasikan hasil tinjauan sesuai tema kelompok

## Pertemuan 8

Ujian Tengah Semester (UTS)

Essay



# Sejarah Seni Rupa dan Desain Modern

## Pertemuan 9

Sejarah surat kabar dan mesin cetak

Video

## Pertemuan 13

Sejarah poster dan periklanan modern

Fungsinya; orla, orba, kini

## Pertemuan 10

Sejarah media televisi dan periklanan

Fungsi TV & periklanan

Video

## Pertemuan 11

Sejarah seni grafis, kartun & film animasi

Perkembangannya di Indonesia

## Pertemuan 12

Sejarah media digital di era internet

Kelahiran internet di Indonesia

Online publisitas





# Sejarah Seni Rupa dan Desain Modern

## Pertemuan 14

Sejarah media sosial

Peranannya; iklan modern

Konten kreatif

## Pertemuan 15

Perkembangan media  
smartphone

Dampaknya

Virtual reality

## Pertemuan 16

Ujian Akhir Semester  
(UAS)

Mengumpulkan makalah







## Seni Rupa

Fokus utama seni rupa adalah ekspresi diri dan artistik. Seniman menciptakan karya seni sebagai bentuk ekspresi diri, emosi, ide, atau pandangan dunia mereka.



## Desain Modern

Desain modern bertujuan untuk memecahkan masalah atau memenuhi kebutuhan tertentu. Desainer menciptakan karya yang fungsional dan estetik, dengan fokus pada penggunaan praktis dalam kehidupan sehari-hari.



# Kontrak Perkuliahahan



# Sosial Media

Instagram : @wiryamahendra

Whatsapp : 0823-4039-9634

Gmail : gusdewirya97@gmail.com